Mensile - Anno III - N. 23

CBM 64 HIT PARADE

30 GIOCHI

1 MOTO KILL
2 FIRE ON GROUND
3 RECHARGE
4 MORTE AI TROLL
5 THE FABOULOS HERO
6 PANIC
7 M.L.S.G.
8 AVANZATA IRRESISTIBILE
9 UNCLE BEAR
10 THE SHERIFF
11 TECNO CALCIO
12 RAID
13 DIAMONDS
14 KARTRAIDS
15 NEW ERA
16 INVESTIGATE
17 SQUEAL
18 BING BANG
19 TEST DRIVE
20 TENNIS
21 AGENTE X
22 ANEL
23 NUNTIO
24 MANY FACES
25 MUSICALS
26 HIGH PATROL
27 SUPER HERD
28 SKY ROCK
29 PALADINO
30 SPOOKY

FAST LOADING "BITURBO"

GUERRA, SEMPRE GUERRA

Il mondo è fatto di pace ma anche e soprattutto di guerra. Lo ha detto tantissimi anni fa Lev Tolstoi ma adesso lo dicono anche i nostri programmatori e recensori di giochi che per questo numero si sono sbizzarriti a cercare il meglio del mercato. Dal punto di vista spettacolare certo Platoon è uno dei giochi più ''in'' con tutte quelle azioni che tanto ricordano il film di successo. Più contenuto nella spettacolarità Red Led che però ha molto fascino per quelle sprites che si infilano nel vostro schermo a velocità supersonica. Infine Project Stealth Fighter è un programma complicato ma praticamente perfetto di simulazione aerea.

HIT PARADE 64 N. 23 - periodico mensile - Maggio 1988 - Edizioni Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. abb. post. gr. III/70
Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545
Stampa ALIGRAF, San Giuliano Milanese (MI)

MOTOKILL

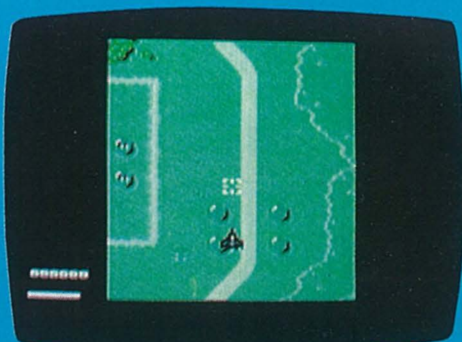


Correre sulla motocicletta è senz'altro molto emozionante soprattutto se la potenza del vostro mezzo e la velocità che si può raggiungere sono molto elevate. Ma se correre sull'autostrada può dare i brividi, che ne pensate di una vera corsa di quelle che si disputano nelle varie categorie per ottenere il titolo mondiale, come accade per le corse automobilistiche? Ma più caldo è correre nella vostra casa, senza grossi rischi, a bordo di una potente moto e superare i vostri avversari per raggiungere per primi il traguardo. E se poi tutto ciò non vi dovesse bastare ecco che la vostra moto è dotata di una cosa, che quelle da competizione non hanno, una mitragliatrice e, a volte, può anche sparare dei micidiali missili. Con questi interessanti accessori non vi dovrebbe essere difficile sgombrarvi il campo e divertirvi.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
FUOCO	mitragliatrice
	missili

FIRE ON GROUND

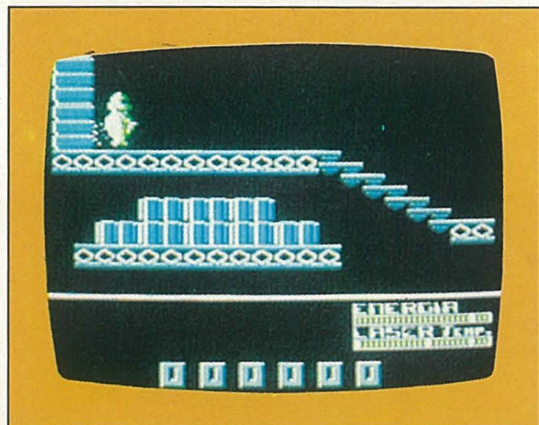


L'alto comando non ha avuto dubbi quando gli è stato comunicato dai sensori radar che stava per arrivare sulla Terra un'orda aliena gigantesca. Sei tu l'unico pilota in grado di distruggere le postazioni nemiche evitando nel contempo gli aerei avversari e i missili terra-aria che salgono nel cielo rosso di fuoco e di esplosivo. Ogni colpo che riuscirà a prenderti ti farà perdere energia vitale. Attento ai cerchiolini-bonus che a caso ti verranno velocemente addosso. Prendili e otterrai punti preziosi.

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa
F3	volume alto
F5	volume basso
F7	autodistruzione

RECHARGE

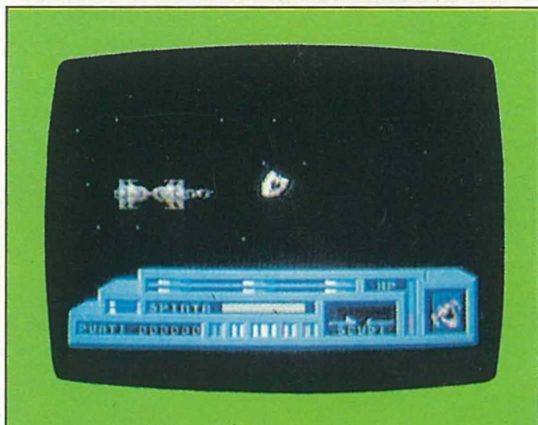


Sull'antichissimo III pianeta della costellazione di Vega è da poco giunta una spedizione alla ricerca di importanti reperti quando cominciano degli strani fenomeni. Fuggiti a gambe levate dagli scavi sotterranei di Kvoriam gli esploratori hanno dimenticato i preziosi reperti di minerali e i costosissimi strumenti di ricerca. Consapevoli di non potere nulla contro l'aggressione dei troll si resero conto che solo un droide della serie 8000 poteva avventurarsi nel pericoloso sottosuolo per l'operazione di recupero. Armato dei suoi faser, CP81 dovrà affrontare i pericolosi nemici, mentre condurrà l'affannosa ricerca dei preziosi oggetti. Oltre al pericolo degli schermi demagnetizzanti, che potrà però abilmente disattivare trovando l'interruttore, CP81 potrà restare a secco di energia e per evitare questo spiacevole inconveniente potrà attingere un po' ovunque alle preziose batterie, cercando però di iniziare il trasferimento quando l'interruttore acceso sarà quello più a destra.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco attivare batterie/azionare interrut.

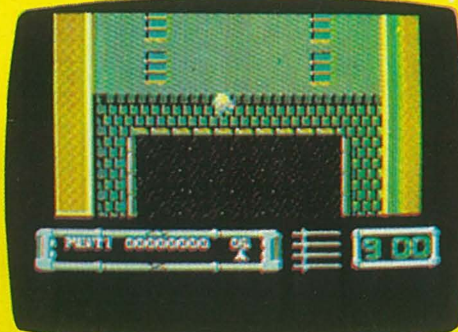
MORTE AI TROLL



Attraverso l'immensa silenziosità dello spazio, un'incredibile flotta si sta avvicinando al pacifico pianeta di New England. Dal momento che un piccolo punto è apparso sul radar, una semplice navetta interplanetaria è stata inviata per scoprire il dilemma. Ma con orrore quando il pilota dell'apparecchio da demolizione si accorge che quel piccolo punto è un'immensa flotta armata, una serie di combattenti andròidi colpiscono la sua struttura con una pioggia di missili. Ma il bravo capìtano decide di entrare in collisione con questi invasori e distruggere le loro superstrutture come fossero corazze di insetti. Urlando e furente di rabbia, dovrà riuscire ad introdursi nell'astronave madre e a distruggerla trasformandola in un mare di luci. Stai molto attento perché la difesa del pianeta dipende dalla tua bravura.

JOYSTICK PORTA 2

THE FABOLOUS HERO



Siamo all'ennesima puntata dell'eterno conflitto tra il Bene e il Male. In palio c'è la chiave che può far viaggiare nel tempo e far diventare padroni dell'universo. Skeleton e Evil-Lyn sono i tuoi strenui nemici. Con la chiave in loro possesso gli abitanti di Eternia sono destinati a restare soggiogati per sempre. Solo tu puoi salvarli incontrando e sconfiggendo l'odiato Skeleton.

JOYSTICK PORTA 2

PANIC



Nei magazzini Ravensburg tutto sembrava fosse normale e le sale dei ristoranti all'ultimo piano alle ore 12.30 erano piene come d'abitudine. Quando tre sfortunati clienti, dopo aver consumato un piatto di un nuovo cibo, si sentirono male. Ah, disgrazia, la divisione ricerche aveva inavvertitamente inviato un additivo sperimentale e i nostri avventori si sono trasformati in tre giganteschi mostri: un gorilla, una lucertola ed un uomo lupo. Il gioco potrà essere fatto da tre persone, ognuna che controlla un mostro: in una disperata battaglia per la sopravvivenza, dovrete scalare i grattacieli e distruggerli a suon di pugni, cercando le cose commestibili che appaiono alle finestre ed evitando di afferrare gli oggetti non commestibili, che potrebbero farvi dei danni. Non fatevi colpire dalle truppe umane o dagli elicotteri, che potrete abbattere a suon di pugni e morsi. Se perderete tutta l'energia a vostra disposizione ritornerete allo stadio umano. Ci sono 50 città e in ognuna di esse potrete rimanere 3 giorni, quando avrete demolito tutti gli edifici di uno schema ne apparirà uno nuovo.

222

JOYSTICK PORTA 2

α	su
<	sinistra
?	destra
:	giú
=	fuoco

M.L.S.G.



Un gioco dei più classici. Sei immerso nello spazio e hai a che fare con tutte le tipologie più strane di astronavi che ti piombano addosso da 360 gradi. Devi resistere. Te lo ha chiesto il comando intergalattico ma ti implorano anche tutti i tuoi compagni di missione che guardano al loro comandante come a un dio del joystick. Prova pertanto a raccogliere le varie armi sparse nello schermo e nella galàssia (laser, razzi, campi magnetici, ecc.) che prudentemente avevi seminato durante una precedente missione e che ora sono l'unica tua vita di salvezza. Tre le vite a disposizione.

266

JOYSTICK PORTA 2

AVANZATA INARRESTABILE



Un aereo militare che trasportava personalità politiche sudcoreane viene abbattuto nei pressi del confine cinese. I superstiti vengono catturati dalle truppe rivòluzionarie della Corea del Nord e trasportati in un campo di prigionia segretissimo. Dopo lunghissime ed estenuanti ricerche i servizi segreti americani riescono ad individuare l'esatta ubicazione del luogo ove vengono detenuti i superstiti. Così si decide di tentare un impossibile missione di salvataggio al limite della legalità internazionale. Ovviamente solo e soltanto voi siete in grado di affrontare tale missione con qualche speranza di successo! Come sempre sarete soli e nessuno saprà niente di voi infatti se si venisse a sapere di un coinvolgimento del vostro governo scoppierebbe un gravissimo incidente internazionale. L'unico vero aiuto vi verrà dalla vostra astuzia e soprattutto dal vostro M16!!! Buona fortuna eroe! Un consiglio: non pensate di ottenere onori e gloria eliminando più nemici possibile, perché così facendo riuscirete solo a perdere velocemente le vite a vostra disposizione (5) causando il fallimento dello scopo primario della vostra missione!

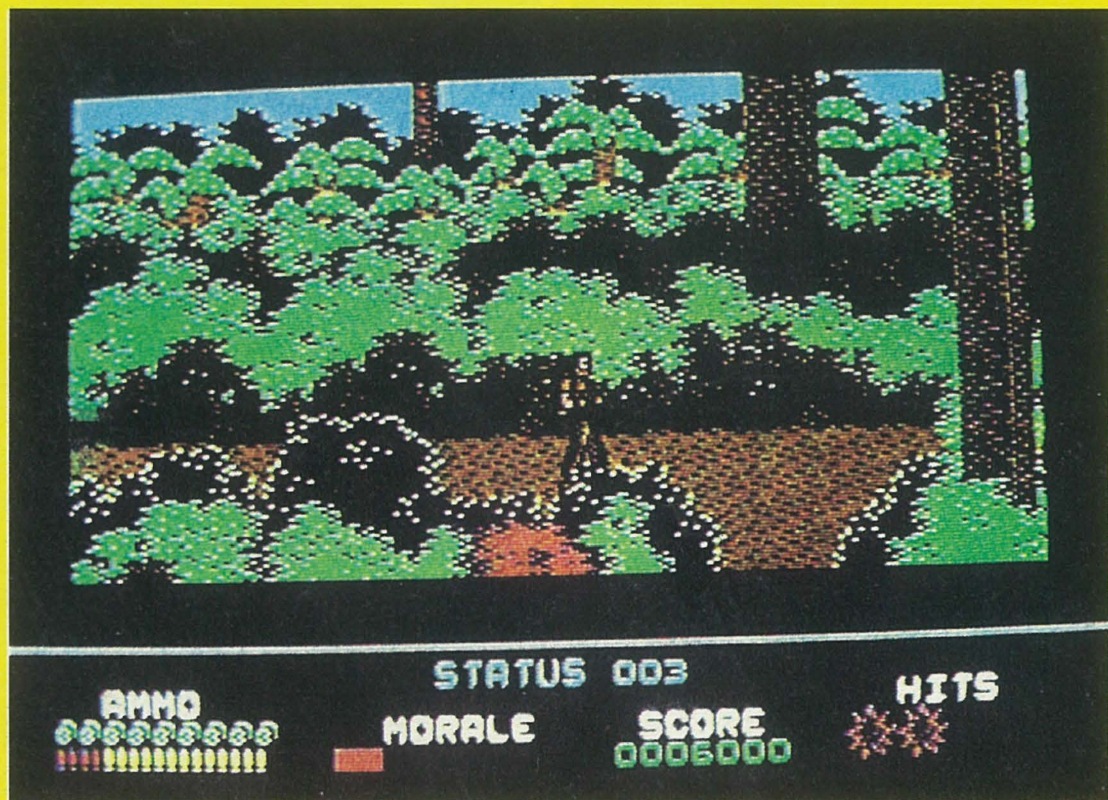
JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita
RUN/STOP	pausa
RUN/STOP + Q	fine partita

PLAT

PLATOON
Subito a ruota, immediatamente dopo una eccellente nuova versione di **Combat School** della Konami, arriva un altro gioco completamente militaristico, questa volta basato sul film del 1987: un revival di una ''guerra inferno''. Platoon è lo sfruttamento di un plotone di giovani reclute inesperte in Vietnam, e il gioco segue pari passo il film in 6 parti, accoppiate a due a due, che corrispondono ai vari punti storia.

LA GIUNGLA
Questa parte è semplicemente uno scrolling di immagini della giungla-labirinto che, setacciata a dovere ti farà trovare la strada per il villaggio vietnamita. Per evitare che una pattuglia nemica ti segua dovrai far saltare il ponte usando l'esplosivo che avrai già trovato nel cuore della giungla, un po' di salti tra gli alberi, e ti appariranno dei franchi tiratori dalle botole nascoste nel terreno che tireranno a casaccio su di te.



TOON

La tua squadra - plotone - comprende 5 uomini, ''vivi come te'', ma potrai soltanto controllarne uno alla volta. Perderai un uomo se esso verrà colpito per 4 volte, oppure se calpesterà uno dei metallici, ehm... ehm, salterà in aria. Ogni colpo farà affievolire il morale del tuo plotone, finché, quando raggiungerà ''zero...'' tutto sarà perduto.

IL VILLAGGIO

Dopo aver distrutto con successo il ponte e aver trovato il villaggio, dovrai metterti alla ricerca di 6 baracche, trovare una torcia, una botola e una mappa. Due delle 6 baracche contengono delle stupide trappole (che potrai trovare solo perdendo un uomo) mentre un'altra, ospita un guerrigliero vietnamita che dovrà esser colpito a vista. Il morale diminuirà ancora di più se colpirai solo uno degli indifesi abitanti del villaggio, cosa facile se non sei concentrato. Una volta che la torcia e la mappa sono nelle tue mani, attraverso la botola



potrai passare nel quadro successivo.

TUNNEL NETWORK

L'obiettivo qui è trovare 2 casse di razzi e una bussola per le 2 parti successive. Il quadro è diviso in 2 parti con una parte della mappa a destra della prima visione prospettica che hai della rete dei tunnel - un effetto che non differisce molto da **Eidolon** della Lucas Film Games. Ci sono 10 luoghi da cercare, alcuni contengono munizioni e attrezzature mediche, altri, oggetti inutili come ad es. una tazza di freddo e putrido tè. Ancora una volta i guerriglieri tenteranno di ostacolare i tuoi progressi. Alcuni faranno semplicemente la loro apparizione in uno dei tanti tunnel e apriranno il fuoco, mentre altri nuoteranno sott'acqua e appariranno quando meno te l'aspetti - pugnale in mano e solo la morte nei loro pensieri. Appena apparirà un guerrigliero il controllo verrà trasferito su di una croce di collimazione così da potergli sparare facilmente. Ad ogni modo, hai poche munizioni, quindi spara poco e con precisione.

IL BUNKER

Dopo aver trovato l'uscita del tunnel da solo ti troverai in un bunker. È buio e il nemico ti è molto vicino per ucciderti, quindi dovrai ucciderlo per primo per evitare di essere ucciso a tua volta. Per avere un po' di luce attorno a te, potrai lanciare un razzo, anche se la quantità di razzi in tuo possesso non è molta, e anche se dovrebbero essere usati molto poco e solo in casi eccezionali. Quando sono stati uccisi il numero richiesto di guerriglieri, allora passerai all'altro quadro.

LA GIUNGLA

Un altro "trek" nella tortuosa giungla vietnamita, questa volta con un altro obiettivo, e con una diversa ottica, hai 2 minuti per sfuggire e salvarti prima che l'intera zona vada in frantumi. Ci sono 4 strade attraverso la giungla, anche se 1 sola sembra quella esatta: perderai il tuo tempo con le altre. La giungla è suddivisa in tante zone, con fili spinati, mine e pietre da evitare. Guerriglieri nemici corrono avanti e indietro attraverso il quadro sparando contro di te appena tenterai di correre più avanti nel profondo della giungla, e degli scelti tiratori spareranno di tanto in tanto dall'alto degli alberi. Qualcosa di familiare? Beh si! Assomiglia parecchio ad una scena di **Gryzor** della Konami.



IL FINALE

Il sergente Barnes, traditore per eccellenza, è nascosto in un rifugio sotterraneo e deve essere eliminato. Ci vorranno 5 colpi diretti e veloci con le tue granate, che non sono proprio diretti come suonano in effetti, in quanto anche il sergente continuerà a lanciare contro di te pallottole e granate a volontà. Chiari e d'un certo effetto, i grafici sono contornati da una musica particolarmente atmosferica. Tieni a mente che l'atmosfera verrà accresciuta dalla presenza di alcuni effetti sonori ad hoc in più. Ad esempio il respirare o il battere del cuore nelle sequenze nel tunnel e i rumori di un insetto.

Le 6 parti non sono così difficili da completare in se stesse, nonostante siano tutte "da giocare". Ad ogni modo preso in sé **Platoon** è un gioco che si impone. Non perché richieda delle particolari capacità per essere completato, ma perché richiede una particolare

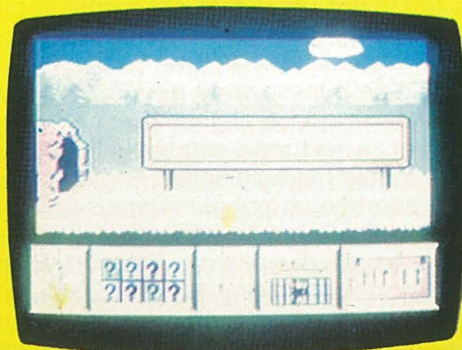


perseveranza. Nell'ultima parte, hai solo due vite, quindi un errore ti sarebbe parecchio frustrante. È anche abbastanza irritante il fatto che tu debba impossessarti della mappa e della torcia per procedere nel tunnel in giusta sequenza e raccogliere i razzi e la bussola per arrivare all'ultima parte. Sarebbe stato piacevole se ti fosse stato permesso di procedere senza questi elementi!
La sequenza nel tunnel sarebbe solo una serie di trappole nel buio senza la mappa, e il bunker sarebbe un po' più interessante con qualche razzo in meno o niente del tutto.
Mi sono proprio divertita con **Platoon.** È una fusione perfetta e ''competente'' di stili, e la Ocean è riuscita a produrre con successo un gioco che segue pari passo proprio la trama del film. Avrei preferito una sfida un po' più lunga con 3 o 4 parti in più per completare il tutto, senza dubbio uno dei migliori **film-collegamenti** ad apparire sul 64 che è senz'altro di buon augurio per il prossimo della Ocean: **Robocop.**

Cristina Barigazzi

GET GOING !
MORALE HITS AMMO SCORE
0045600

UNCLE BEAR



Un cattivo cacciatore ha rapito il nipote orsetto e lo ha rinchiuso in una gabbia ai margini della foresta in attesa di trasferirlo in uno zoo. Ma il vecchio zio orso dopo aver assistito impotente alla cattura, si è armato di buona pazienza e ha deciso di partire alla volta del suo salvataggio. Durante il suo cammino, il nostro orso dovrà però fare attenzione ai numerosi ostacoli, come piante, geyser di acqua bollente, laghi e corsi d'acqua che cercheranno di intralciarlo nella sua corsa e, per ripristinare le sue energie che calano rapidamente, potrà rubare i cestini dei picnic dei villeggianti evitando però le loro ire. Se riuscirà a raccogliere poi le 8 more della fortuna, avrà anche una bella sorpresa. L'orso dovrà scegliere attentamente il percorso da seguire per raggiungere la gabbia con il nipotino perché nel bosco ci sono molte deviazioni e il tempo a sua disposizione non è infinito e proprio in caso di assoluta necessità potrà mimetizzarsi da pianta ma con un pericoloso dispendio di energia.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
FUOCO + JOY AVANTI	trasformazione in pianta

THE SHERIFF



Uno sfondo da selvaggio West per questo gioco in cui devi scoprire una chiave rosa, capace di dare la fortuna a chi la possiede. Per il possesso di questa chiave è scoppiato il pandemonio a Skatecity e il tuo compito di sceriffo comprende tra gli altri anche quello di levare di mezzo a colpi di pistola tutti i fuorilegge oltre a quello di recuperare questa chiave prima che finisca nelle mani di Tex-Hex, il più pericoloso dei fuorilegge. Per ricevere qualche utilissima informazione non hai che da rivolgerti ai molti locali pubblici e saloon del paese. Per entrarvi premi il joystick verso il basso e schiaccia il pulsante Fire.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica si/no
F3	effetti sonori si/no
F5	inizio

TECNO CALCIO

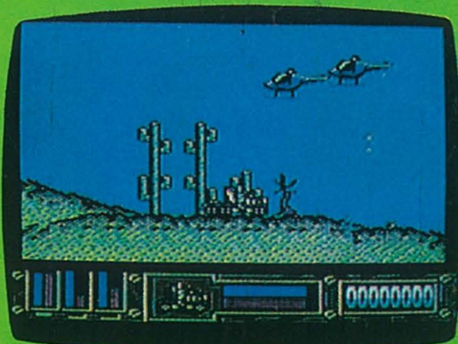


Sembra strano, ma è proprio con l'avvento della stagione più fredda dell'anno, l'inverno che inizia il campionato di calcio. Soprattutto il lunedì mattina tutti i tifosi si riuniscono in gruppi per discutere dei risultati delle partite giocate il giorno precedente e non pochi si scaldano parlando della squadra del cuore. Proprio per tutti questi tifosi desiderosi di cimentarsi a propria volta nel disputare delle entusiasmanti partite, ma in pantofole davanti alla TV, abbiamo pensato a "Tecno Calcio". Dopo aver scelto il colore degli omini della Vostra squadra, potrete battere il calcio d'inizio e partecipare ad un'agguerrita battaglia. Scopo del gioco è naturalmente gettare più palle nella rete avversaria, ma le regola sono naturalmente note a tutti. Ed ora non vi resta che giocare.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	livello gioco
F3	durata partita
F5	tipo gioco
F7	numero giocatori

RAID

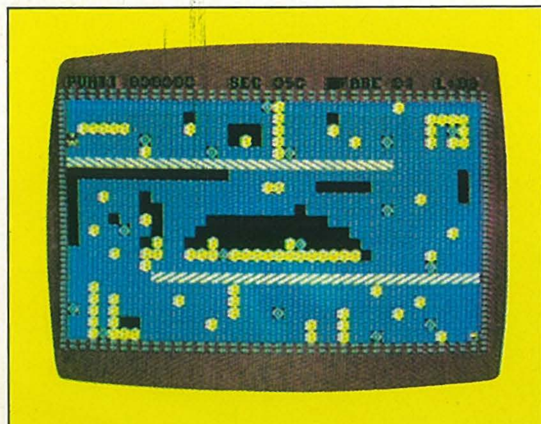


Dotato di un incredibile potenza di fuoco capace di essere diretta in qualunque direzione il Mastodont, ultima creazione nel campo dei mezzi d'attacco blindati, è stato subito inviato nella prima pericolosa missione. Sotto la guida della più coraggiosa squadra d'assalto il compito del Mastodont sarà quello di affrontare e distruggere la linea di acciaio, l'orgoglio del baluardo difensivo nemico. L'attacco verrà da tutte le direzioni, aerei, elicotteri, camion, carri armati, persino dal sottosuolo e sarà incessante. Solo una capillare azione di difesa-attacco guidata con incredibile abilità e non comune prontezza di riflessi potranno condurre il pilota al successo della missione dimostrando così appieno la qualità di questo incredibile mezzo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

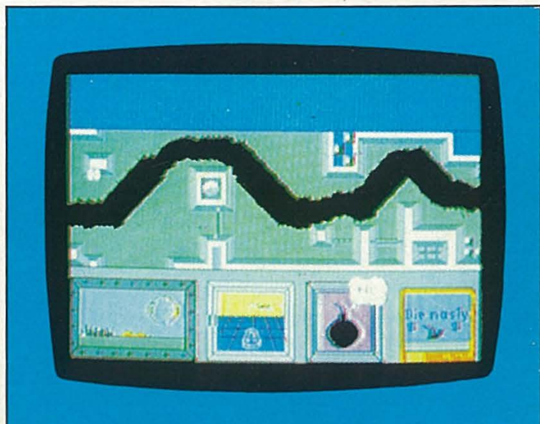
DIAMONDS



Chissà quale strana ragione ti ha portato a scendere dentro una montagna e a scavare gallerie per trovare dei diamanti... Probabilmente la tua avidità potrebbe costarti cara in quanto all'interno della miniera è facilissimo restare schiacciati dai massi che cadono una volta che hai fatto il vuoto sotto di loro. Recuperati tutti i diamanti, dovrai tentare di trovare l'uscita per passare al livello successivo. Hai tre vite a disposizione e 55 secondi di tempo utile per ogni livello.

JOYSTICK PORTA 2

KARTRAIOS



Ti trovi alla guida di una potentissima vettura. Soltanto che questo gioco non è come tanti altri una difficile prova di abilità di guida lungo un percorso prefissato. Eh, no, sarebbe troppo facile. Stavolta la Tv tedesca ti ha messo a disposizione l'auto per scovare e disinnescare una bomba prima che questa esploda causando morti e feriti. Il tutto è complicato dal fatto che hai una vita soltanto.

JOYSTICK PORTA 2

NEW ERA

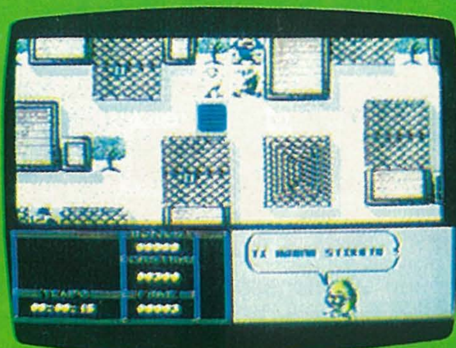


La terra di Enames fu creata molti molti anni fa. Alla sua creazione tutto era perfetto: la natura, le persone, vi era armonia ovunque. A capo della popolazione si succedettero numerosi dominatori, che eccelsero per la loro intelligenza e permisero un sempre ulteriore sviluppo economico e culturale del paese. Ma come tutte le cose belle ecco che ad un certo punto, qualche cosa accadde e il potere venne a cadere nelle mani di un perfido tiranno che distrusse tutto quanto di magnifico c'era in quel paese. Solo un mago sembrava fosse in grado di predire la soluzione a questa catastrofe: un giovane uomo, forte e intelligente avrebbe dovuto recarsi nella zona maledetta, distruggere gli altari del maleficio e raccogliere i simboli sacri dei protettori. Ma questo uomo dovrà essre molto bravo perché molti saranno gli ostacoli sul suo cammino: uccelli rapaci, bestie feroci e uomini malvagi. Riuscirà nel suo compito?

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa
F3	reset
F5	musica
RETURN	fuoco
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	giù
SHIFT	salta

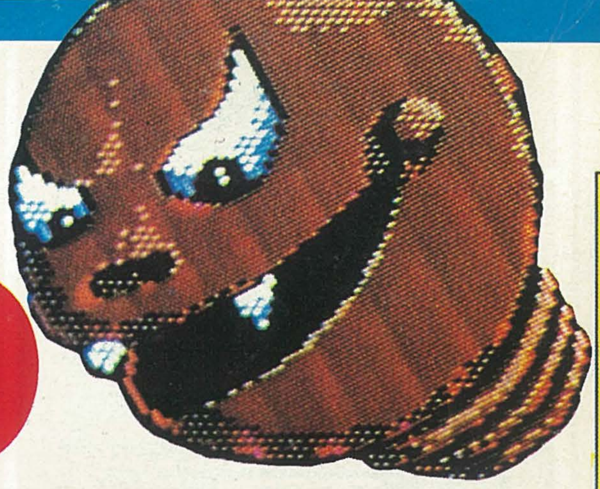
INVESTIGATE



Da alcune settimane la tranquilla cittadina di Bargletown si trova nel caos più completo, una banda di delinquenti è riuscita ad insediarsi in una delle villette e da qui gestisce un pericoloso traffico seminando morti e furti in tutti i rioni. La polizia comunale sembra essere incapace di catturare il capo di questi malfattori e, non potendo rimanere inerme davanti a questo sfacelo, ha chiamato il famoso detective Svetloch Folmes affinché con la sua capacità investigativa e la sua esperienza possa far luce sulla questione. Facendo ricerche a destra e a manca raccogli tutti gli indizi, osserva attentamente case e negozi e cerca tutto quanto ti può essere utile per sciogliere il bandolo della matassa. Ma fai attenzione ovunque si celano dei brutti ceffi che vogliono impedire a tutti i costi che tu porti a termine il tuo compito.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco



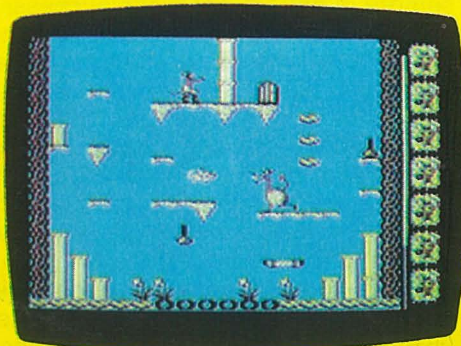
RED L.E.D



Per una buona riuscita del gioco **Red Led** di Reaktor dovete conoscere le abilità di tre elementi ed alcune mappe.
Fang (artiglio): molto utile per l'esagono centrale (rosso) e gli esagoni verdi che si trovano in alto a destra e in basso a sinistra, ma è incontrollabile sui laghi acidi, anche quando questi sono ghiacciati.
Hover (volo): si muove al di sopra della superficie ed è immune all'acido. Non è così manovrabile come Fang o Ball, ma è molto più sicuro finché non imparate dove sono gli interruttori di ghiaccio. Molto utili per gli esagoni verdi in alto a destra e in basso a sinistra e per molti altri.
Ball (palla): non ha le abilità di Fang o Hover, ma si può muovere in qualsiasi luogo se l'acido non la uccide. Inoltre non è colpita dai danni che infliggono le cattiverie, le quali tentano di farvi terminare il gioco e di eliminare anche gli altri due elementi. Una buona scelta per la maggior parte delle zone secche e di solito sicura, una volta che avete trovato gli interruttori di ghiaccio.
Imparate a conoscere le mappe. Ogni esagono ha la sua zona e al livello I ci sono quattordici capsule di tempo. Voi ne troverete una coppia utile nell'esagono proprio sotto il centro. Assicuratevi di riuscire a capire la differenza tra quelli positivi e negativi.
È una buona idea fare un giro intorno alla griglia dell'esagono, che vi conduce attraverso il maggior numero possibile di zone che contengono le capsule. Non abbiate paura ad eliminare un livello se ciò danneggia il vostro percorso. Vale la pena entrare per guadagnare tempo o energia se uno dei tre elementi è un po' debole: si tratta di un luogo sicuro dove potete sedervi ed anche difendervi. Tentate sempre di entrare nel livello successivo usufruendo del tempo a vostra disposizione.
La parte critica di **Red Led** è il premio. Talvolta persino 70 minuti non sono sufficienti. Una lettera di premio extra vi è data ogni 10.000 a patto che abbiate raccolto l'ultima e ve n'è data una per ogni esagono. Scoprite dove appare la lettera, così potete prenderla non appena compare e cercare la seguente. Cercate sempre di raccogliere la S in alto e in basso rispetto agli esagoni blu, quando siete vicino all'uscita della fase premio, ed otterrete un totale di 28.000 punti e 7 minuti assai preziosi. Decidete cosa preferite, i punti o i minuti, e sfruttateli in favore di quella S.
La bomba potente appare su due griglie in avanti. Superato il livello I, i droidi nemici vi cercano dopo che avete raccolto la vostra ultima capsula di energia. Se tentate di raggiungere la cima, ciò farà sì che l'ultima da voi raccolta sia più vicino all'uscita. Se avete una bomba potente a bordo, sarà di grande importanza quando vi precipitate verso l'uscita. Lasciate sempre l'ultima capsula dopo che avete raccolto tutto ciò che volevate raccogliere. Un buon trucco è di sparare a tutti i generatori che incontrate e portare la bomba all'uscita dove si trovano sia il generatore che la vostra ultima capsula. Fate scoppiare la bomba e voi sarete completamente soli e salvi.
I congegni del droide di congelamento sono uno sfiato utile, ma come le bombe, possono essere un vero e proprio mezzo di salvezza sulle griglie più alte, se voi riuscite a portarle in salvo prima di raccogliere l'ultima capsula. Nuovamente cercate di scoprire dove sono.
La cosa più cruciale da ricordare di **Red Led** è che potete risparmiare molto tempo se cercate di conoscere le mappe. Molte zone hanno dei dirupi sui bordi dei dirupi, che possono mostrare la differenza tra un premio buono ed uno non buono, tra vita e morte, quando il vostro congelamento si sta esaurendo. La rete di teleporti vi può risparmiare molto girovagare, ma non sempre il percorso più veloce, una capsula lontana tre o quattro teleporti può essere sopra il bordo del dirupo sul quale vi trovate.

v.t.

SQUEAL

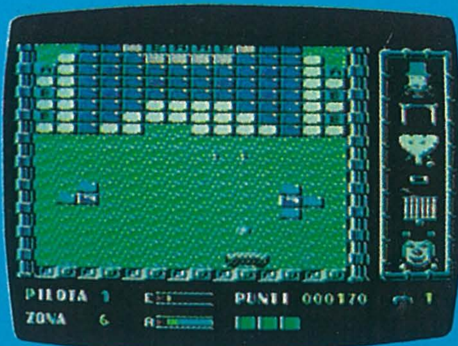


Ritorniamo indietro nel tempo e portiamoci nel Medioevo, quando maghi e streghe, seppur messi al bando quasi dappertutto, lavoravano tranquillamente aiutando ogni genere di persona, da quelle più altolocate a quelle meno abbienti. Ci troveremo quindi nel laboratorio del mago Austrolis, sempre impegnato nella preparazione di misture e pozioni magiche. Tu impersonerai il ruolo del misero aiutante e il tuo compito consisterà nel rintracciare e recuperare tutte le bottiglie di preparati che il tuo smemorato padrone lascia in giro ovunque. Ma fai molta attenzione perché lo sbadato Austrolis lascia i suoi intrugli nelle posizioni più impensate e pericolose e dovrai usare tutte le tue capacità per raggiungere posti talora apparentemente inaccessibili. Sarai in grado di portare a termine il tuo lavoro?

JOYSTICK PORTA 1

2	nr. vite
1	difficoltà gioco

BING BANG



Arrivato fresco fresco da Qyetermein il bing bang si è subito affermato come gioco dell'anno e migliaia di aspiranti piloti non vogliono perdere l'occasione di provare l'ebbrezza di manovrare nella mastodontica arena la navetta deflettore in grado di lanciare e respingere a folle velocità una gigantesca sfera d'acciaio contro l'incalzante avanzata di un muro di cubicoli. Oltre ad una notevole abilità il giocatore dovrà possedere una discreta fortuna poiché da alcuni cubiculi potranno liberarsi delle pericolosissime bombe capaci di distruggere la parete protettiva alle sue spalle, in altri casi potrà attingere da essi dei componenti particolari capaci di conferire alla navetta speciali proprietà.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

TEST DRIVE

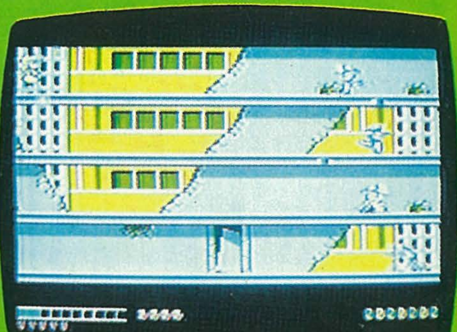


Sono proprio di questi ultimi tempi le notizie delle mirabili gesta dei partecipanti alla Parigi-Dakar e tutti vorrebbero avere la possibilità di poter partecipare a questa bellissima avventurosa competizione. Purtroppo però non tutti hanno la capacità o peggio ancora la possibilità di trovare la vettura adatta ed uno sponsor per intraprendere questa corsa. Abbiamo pertanto pensato di farvi cosa gradita pubblicando questo gioco, dove vi troverete alla guida di una superattrezzata auto accompagnati da un secondo pilota, con il quale percorrere tracciati con diverse difficoltà di terreno e ostacoli. Dovrete porre la massima concentrazione alla guida, usando abilmente le due marce a disposizione, per superare le varie fasi della prova e giungere quindi incolumi al traguardo.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO cambio marcia

MEGA GIRL

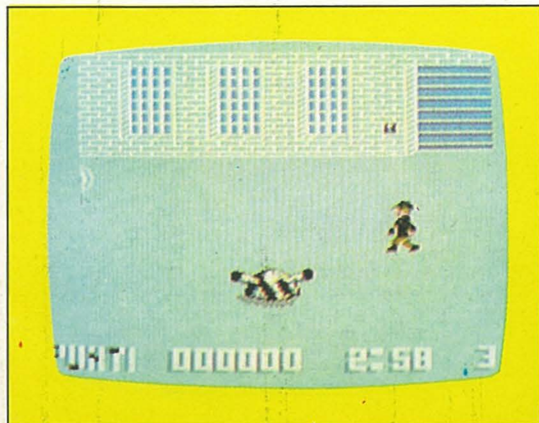


Nella drammatica situazione venutasi a creare dopo il conflitto nucleare le macchine, sfuggite al controllo dell'uomo imperversano tra le rovine delle città distruggendo ogni presunta forma di vita umanoide. L'unico rimedio per riprendere il controllo sembra quello di rimettere in funzione il megageneratore ad interferenza i cui pezzi e cariche energetiche sono rimasti sepolti tra le macerie a Megalopolis. Il compito di Mega Girl sarà quello di recupeare i vari componenti dai contenitori a schiuma espansa, dopo averli riportati alla luce. Mega Girl arriverà a Megalopoli con una navetta e dovrà evitare ogni contatto con i robot se vorrà tenerla da conto. La sua missione sarà molto ardua ma con il tuo aiuto non sarà impossibile ottenere una vittoria.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

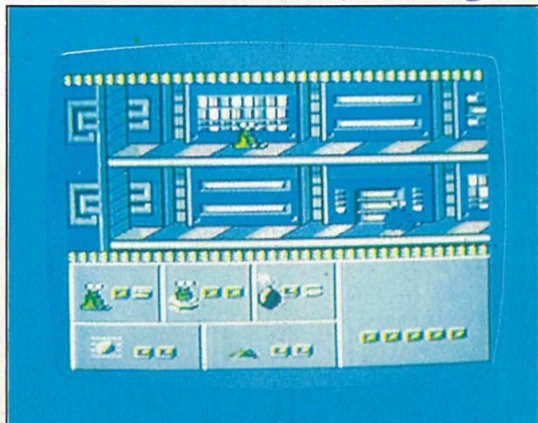
AGENT X



Sei un agente speciale di quelli veramente speciali. Infatti i tuoi poteri sono grandissimi. Puoi sparare a chiunque ti si pari davanti così come scappare senza che nessuno ti accusi di essere diventato un vigliacco. L'importante però è che tu riesca a fine missione a recuperare un membro del KGB, la potentissima setta sovietica di spie. Sei armato di una pistola e ti accorgerai ben presto che è una misera arma contro lo strapotere dei tanti, troppi nemici.

JOYSTICK PORTA 2

ANEL

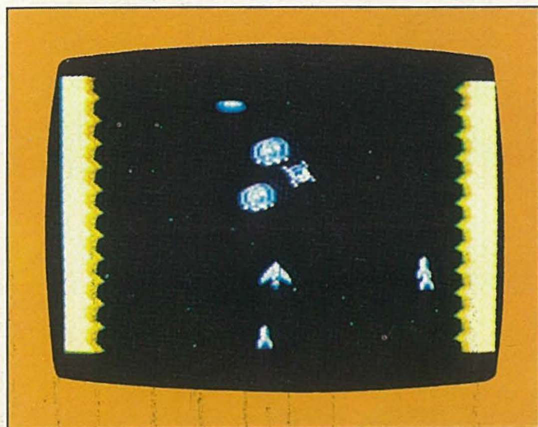


L'astronave Gullit II era stata prescelta per inaugurare una nuova serie di viaggi interplanetari di collegamento con il pianeta Anel. Su questo pianeta ci sono numerose miniere di metalli preziosi e una nuova compagnia di estrazione ha da poco deciso di iniziare uno sfruttamento intensivo del sottosuolo, necessitando di una quantità incredibile di manodopera. Ma una voce camuffata ha telefonato alla base del comando della Confederazione interstellare denunciando che su questa astronave sono state nascoste alcune bombe, per impedire l'invasione del pianeta e proteggere quindi la privacy degli aneliani. Percorri quindi i vari corridoi dell'astronave, evitando e distruggendo gli esseri nemici alla ricerca degli ordigni esplosivi. Riuscirai a trovarli prima dello scoccare dell'ora zero?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	ricomincia

NUNTIO

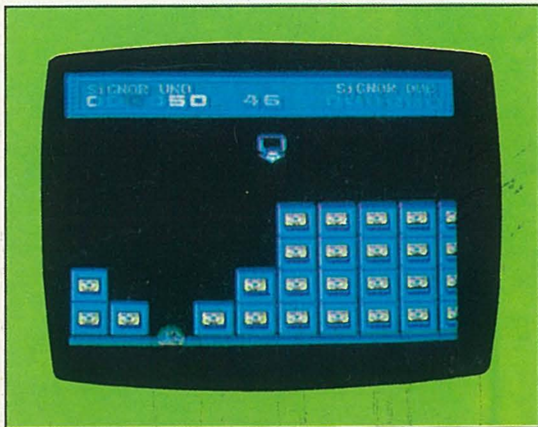


Da parecchio tempo le cose nel quadrante alfa della galassia Kondrert ai limiti dell'Universo non vanno molto bene. Forse a causa dell'estrema lontananza degli avamposti di difesa della Confederazione, il mantenere la sicurezza in questa zona dell'Universo è diventato molto difficile. Gruppi di ribelli al sistema attaccano strenuamente i laboratori di ricerca interplanetari impedendo la vita regolare ai nostri ricercatori. Di conseguenza il comando supremo della Confederazione ha deciso di inviare una squadriglia di nuovi supercaccia che possa trovare la base nemica attaccarla, annientarla e ripristinare quindi l'ordine nell'Universo. Ma le cose non sono così facili. I ribelli sono bene armati e ad ondate successive sempre più agguerrite cercheranno di avere la meglio. Non dimenticare che al termine di ogni ondata dovrai attraccare alla astronave appoggio per i rifornimenti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
RESTORE riparte

MANY FACES

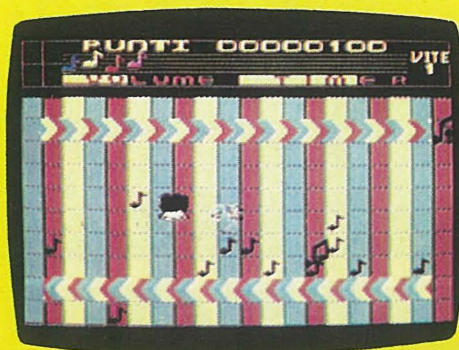


Anche nel mondo di No-body vengono regolarmente disputate delle gare, se così si può dire, di atletica, pur se la cosa può sembrare improbabile dal momento che gli abitanti di questo pianeta hanno solo la testa. Saltellando e rimbalzando infatti come delle palle, queste teste percorrono tutta una serie di tracciati. Il gioco più diffuso al momento è una corsa su dei blocchi di cemento, dove una mente da un banco di regia deve telepaticamente trasportare i blocchi dove casualmente non ci sono, per permettere ad una serie di partecipanti della sua squadra di raggiungere il punto di arrivo. Se tutti i membri riusciranno a raggiungere il traguardo la squadra otterrà dei punti, e per tutto il tempo risparmiato avrà un bonus. Dopodiché la squadra potrà passare al turno successivo. Sarai in grado di prendere il posto della regia?

JOYSTICK PORTA 2

JOY AVANTI solleva blocchi
JOY INDIETRO posa blocchi

MUSICALS

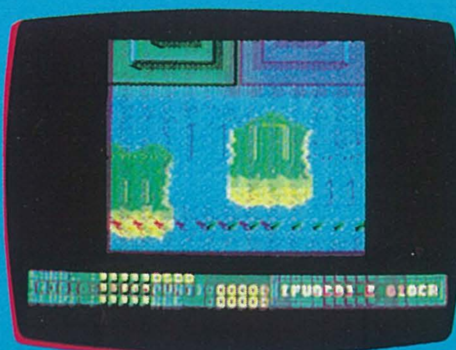


Dal tempo in cui fu inventata la musica l'uomo è stato spesso indotto a sognare da essa e si immedesima fino al punto che a volte il sogno viene confuso irrimediabilmente con la realtà del mondo che ci circonda. Ed è proprio in uno di questi sogni che il nostro eroe si troverà alle prese con una difficilissima caccia alle note mentre un'orda di dispettosi personaggi cercheranno di ostacolare in tutti i modi la sua impresa. Infatti il nostro eroe, oltre che abile nel muoversi, dovrà inoltre cercare di essere anche molto attento, perché alcuni di questi personaggi cercheranno di fargli la pelle come: teschi, nuvole e ragnatele. Riuscirai a comporre i 60 pezzi musicali senza vivere un incubo e sopravvivendo fino alla fine?

JOYSTICK PORTA 2

F1	nr. giocatori
F3	nr. vite
F5	difficoltà
F7	sesso personaggi

HIGH PATROL

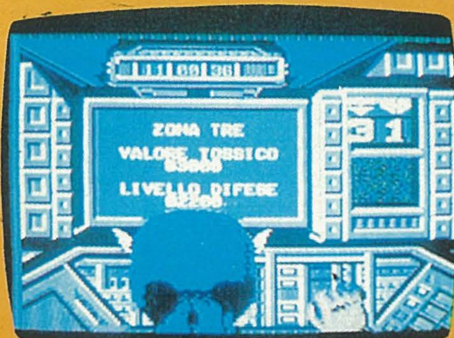


Dopo che numerose vite sono state sacrificate per raggiungere questo scopo, l'ultima missione ha avuto successo e un gruppo di esploratori è ritornato al comando centrale riportando le coordinate del centro difensivo dei citalasi. Ecco quindi che per non rendere vana la morte dei nostri compagni è necessario organizzare un massiccio attacco alle postazioni nemiche e distruggerle per riportare così la pace nel nostro sistema. È stato deciso di affidare il comando di questo gruppo di attacco al comandante Jordan che già in altre occasioni ha dimostrato le sue capacità. Tu ne prenderai il posto e sorvolando la base nemica dovrai, evitando accuratamente i loro colpi offensivi distruggere tutto quanto e portare a termine la tua impresa.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO PREMUTO CONTINUO	bombe
FUOCO	mitragliatrice

SUPER HERO



Dopo l'improvvisa invasione dei Rogon e l'olocausto che ne era seguito gli invasori dissimularono abilmente le loro basi logistiche nei punti più caldi della terra, ben sapendo che nessuno avrebbe avuto il coraggio di avventurarsi in queste zone altamente contaminate. Ma tornato dalla sua missione spaziale il famoso Superhero di Clavix è stato incaricato di disfarsi una volta per tutte dell'incomodo nemico. Utilizzando la navetta di teletrasporto potrà raggiungere le varie zone contaminate e, nel breve tempo concessogli dalle radiazioni, dovrà assolvere la missione indicata dal comando centrale distruggendo le forze nemiche. Come arma il nostro eroe disporra di uno scudo neutronico boomerang, capace di distruggere ogni cosa e di ritornare nelle sue mani. Ricorda che per aprire le porte dei sistemi di sicurezza dovrai prima distruggere i difensori.

JOYSTICK PORTA 2

F1	ricomincia
F3	pausa
F7	fine gioco

SKYROCK



A bordo della tua astronave sei in viaggio verso la lontanissima galassia di Skyrock. Il tuo compito è gravoso ma fattibile, almeno stando ai comandi impartiti: devi ripulire la galassia dai molti nemici che ne hanno fatto terreno di scorrerie. Pippide, Grisbi, Asteroid, Spindro, Planton. Octopod e Polorino tenteranno di distruggerti. Cerca quindi di catturare tutte le particelle di Malgon che ti danno energia.

JOYSTICK PORTA 2

PALADINO

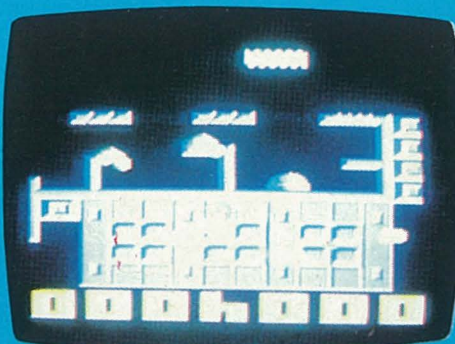


L'ultima cosa che Cedrik ricordava di quanto era avvenuto prima del suo risveglio in quella misera cella era di essersi recato al castello di Re Mevlot per diventare un paladino della Tavola Rotonda. Nessun indizio lasciava comprendere cosa fosse successo e come mai si trovasse in quel luogo. Sotto la guida dei suoi dei e dello spirito del gioco Cedrik dovrà analizzare ogni singola situazione e trovare una via di fuga, raccogliendo oggetti e indizi utili per risolvere l'intricato mistero dell'incantesimo. Le prove che dovrà superare saranno dure e numerose ma costituiranno l'unica strada possibile per arrivare alla verità, ma soprattutto al sospirato titolo di cavaliere di Re Mevlot. Saprai aiutare Cedrik nella difficile impresa?

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	scelta opzioni
RETURN	per confermare

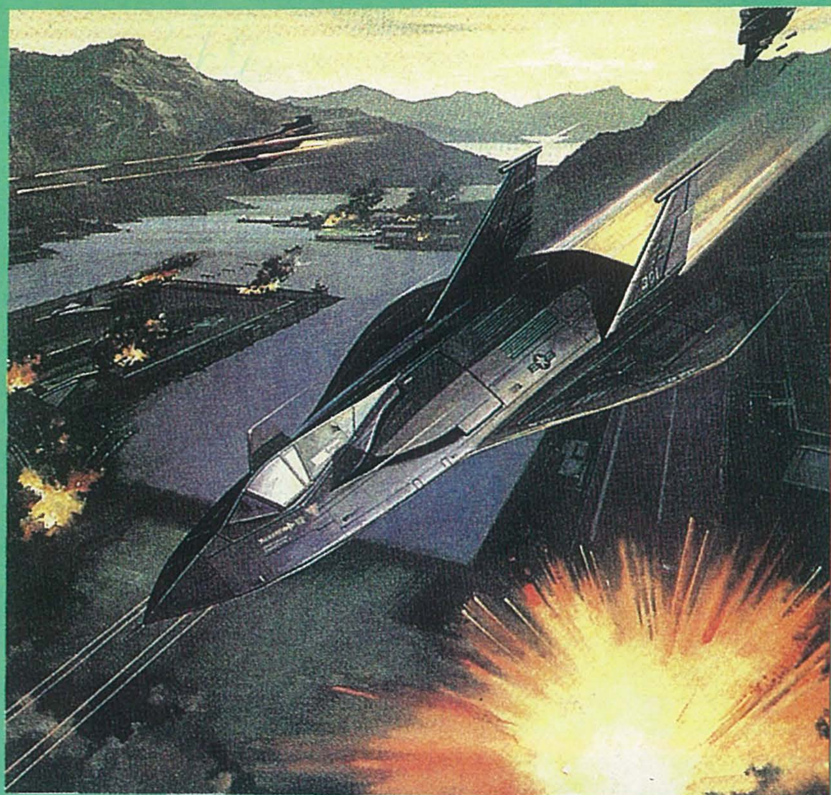
SPOOKY



Il nostro povero amico si trova proprio in guai seri: ha perso la sua identità o meglio dei dispettosi amici burloni gli hanno rubato il nome ed egli non sa più chi è. Ma stanco di piangere sulla sua disgrazia ha deciso di farsi forza e, in barba ai suoi amici increduli, di recarsi nel mondo delle tenebre per recuperare le lettere del suo nome. In questo mondo il povero Spooky dovrà superare numerose difficoltà, sia fisiche, arrampicandosi a destra e sinistra e saltando dappertutto per raggiungere le bolle contenenti le letterine, che morali, ignorando o colpendo i cattivi pensieri che cercheranno di ostacolarlo e intralciarlo nella sua impresa. Aiutalo quindi nel suo cammino, perché ha molto bisogno di te.

JOYSTICK PORTA 2

RETURN	pausa
STOP	fine gioco in pausa



PROJECT STEALTH FIGHTER

Project Stealth Fighter è il lavoro più ambizioso e più realistico della Microprose finora mai visto. Provenendo da una ditta produttrice che si vanta della precisione e del realismo delle sue simulazioni, deve trattarsi proprio di qualcosa di particolare. Ma una rapida occhiata al manuale operativo ti fa subito capire che qui si tratta di molto di più di un semplice gioco. Le sue 120 pagine ti dicono tutto quel che c'è da sapere sui voli con lo Stealth Fighter F-19 ed anche molto di più.

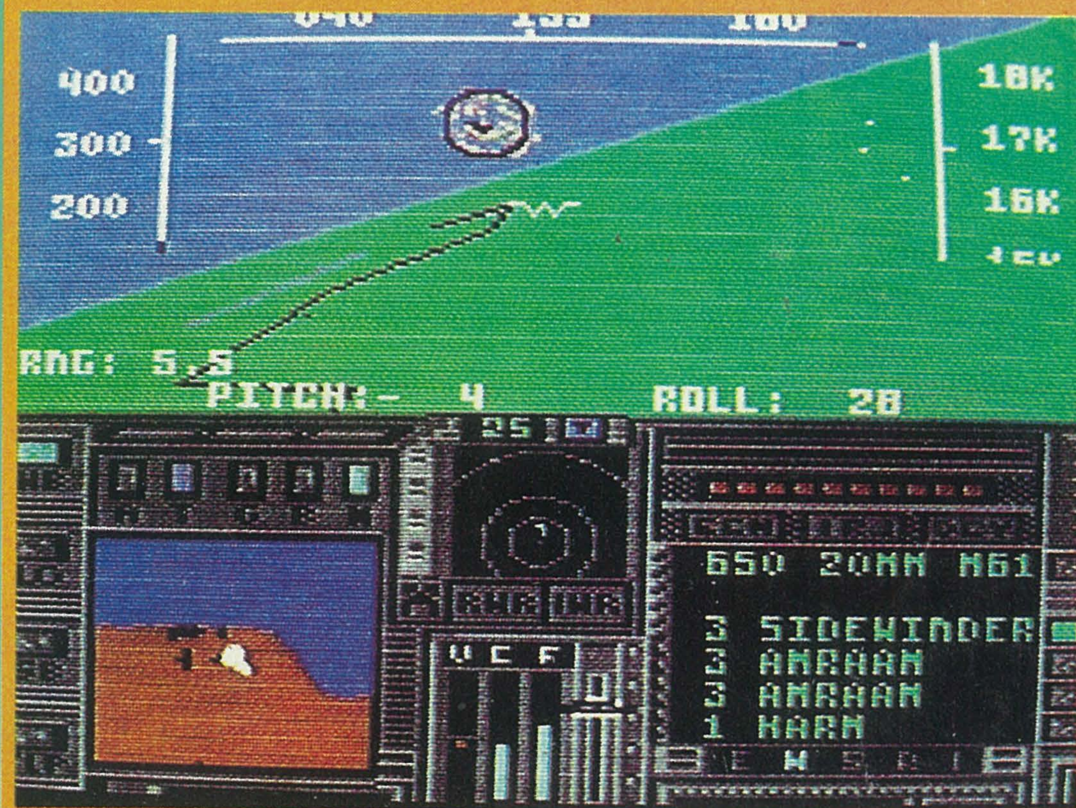
Oltre al manuale ed al disco a doppia faccia puoi richiedere anche un supplemento tecnico (una guida rapida agli strumenti ed ai comandi) ed una mascherina per la tastiera (essenziale se pensi che vi sono più di 30 tasti di controllo e una ulteriore indicazione, se necessaria, che questo è un software di simulazione serio).

Il primo compito, una volta caricato il programma, è di identificare correttamente sullo schermo il segnale di un aereo. Ce ne sono più di 20 fra cui scegliere e puoi avere informazioni su ognuno nell'ultima pagina del manaule. Se non identifichi correttamente l'aereo vieni assegnato automaticamente alla fase di allena-

mento, che dovrai intraprendere in ogni caso se vuoi poter avere tutte le chances di aver successo nella realtà.
Anche se **Project Stealth Fighter** è una simulazione sofisticata e complessa ci sono opzioni a sufficienza con livelli di difficoltà diversi che danno la possibilità di giocare ad ogni tipo di pilota, dalla recluta più inesperta al veterano. Un buon punto di partenza è l'allenamento in Libia, una simulazione nella simulazione! Qui hai il vantaggio che i colpi del nemico non danneggiano il tuo aereo e puoi così sperimentare varie tattiche senza essere distrutto. Nel mondo reale puoi scegliere scenari come la Libia, il Golfo Persico, Capo Nord e l'Europa Centrale in ordine crescente di difficoltà.
Devi fare molte altre scelte, e tutte avranno un'influenza sulla natura e sulla difficoltà della tua missione. Ci sono tre livelli di conflitto; guerra fredda, guerra limitata e guerra convenzionale. Oltre al rischio ridotto, la guerra fredda implica anche una importante differenza tattica; il fatto di sparare contro qualsiasi cosa tu veda non ti fa diventare più popolare, ma anzi meno. Puoi scegliere fra missioni di lotta - contro bersagli a terra come raffinerie, missili e postazioni radar - o missioni per aria. Un fattore che ha una grande influenza sulle tue possibilità di successo in qualsiasi missione è l'abilità e l'esperienza delle forze nemiche. Puoi selezionare il livello delle prestazioni di volo del tuo aereo. Nessuno scontro può renderti virtualmente invincibile. I colpi del nemico hanno effetti lievi come uno scontro al suolo - non molto realistico. Gli atterraggi facili ti danno solo questo, ma non lasciarti ingannare, non è così facile. Gli atterraggi reali sono solo per i ragazzi dei Chuck Yeagers. In seguito ricevi le istruzioni per la missione. Queste varieranno naturalmente a seconda della zona geografica, del tipo di missione (di lotta o per aria) e del livello di conflitto che hai scelto. Nella guerra fredda capita spesso di dover eseguire delle missioni di ricognizione per fare fotografie. La guerra limitata implica sovente la distruzione di bersagli economici come dei terminali petroliferi. Nella guerra convenzionale trovi un po' di tutto. Nelle missioni di lotta tipiche si tratta spesso di distrug-



gere batterie di missili SAM e i loro controllori radar, bunker per bombe HQ e campi d'aviazione ed anche di mettere fuori combattimento delle navi da guerra. Le missioni per aria implicano la distruzione di una gran varietà di aerei dagli AN-72 Coaler che trasportano importanti personalità militari ai caccia Mig.
Dopo aver deciso tutte le opzioni e accettato la missione l'ultima cosa che ti rimane da fare prima di partire all'azione è di armare il tuo aereo. Prima di fare ciò ti conviene forse dare un'ultima occhiata alle istruzioni per la missione e prendere nota del tuo obiettivo principale. Puoi controllare anche le istruzioni del capitolo delle notizie sul manuale che ti daranno un'idea del tipo di resistenza del nemico che si suppone tu debba incontrare.
Devi naturalmente scegliere le armi adatte al tuo lavoro. L'F-19 ha quattro alloggiamenti per le armi ed hai abbastanza spazio per portarti dietro qualcosa di più per gli incontri inaspettati. Puoi scegliere fra una gran quantità di armi ed il manuale dedica un bel capitolo a questo argomento. Oltre al cannone da 20 mm incorporato nell'F-19 puoi scegliere fra varie strumentazioni per le missioni aeree. Puoi dare uno sguardo a tutti i comandi ed agli strumenti quando sei ancora a terra, ma credo che tu riesca ad impararli molto più rapidamente se sei in volo, quando sei in pressione. C'è un comando di pause, puoi quindi cominciare a volare un po' e poi inserire questo comando se hai bisogno di controllare qualcosa. A questo punto ti aiuta molto avere davanti a te il supplemento tecnico.
Decollerai ed atterrerai sia su delle portaerei che in campi d'aviazione, e nel primo caso le due operazioni sono molto più difficili. È anche molto più facile alzarsi poiché si tratta solo di mettere in moto, aprire le ali, alzare la leva, mollare i freni e via. L'altezza e la posizione orizzontale vengono controllate con il joystick, tutti gli altri comandi, salvo lo sparo con le armi, vengono attuati dalla tastiera. Ce ne sono troppi per poterli analizzare nei dettagli, ma a grandi linee possono essere divisi in tre gruppi; quelli di manovra, quelli per il controllo delle armi e quelli che evitano di essere intercettati - la cosiddetta tecnologia della segretezza.

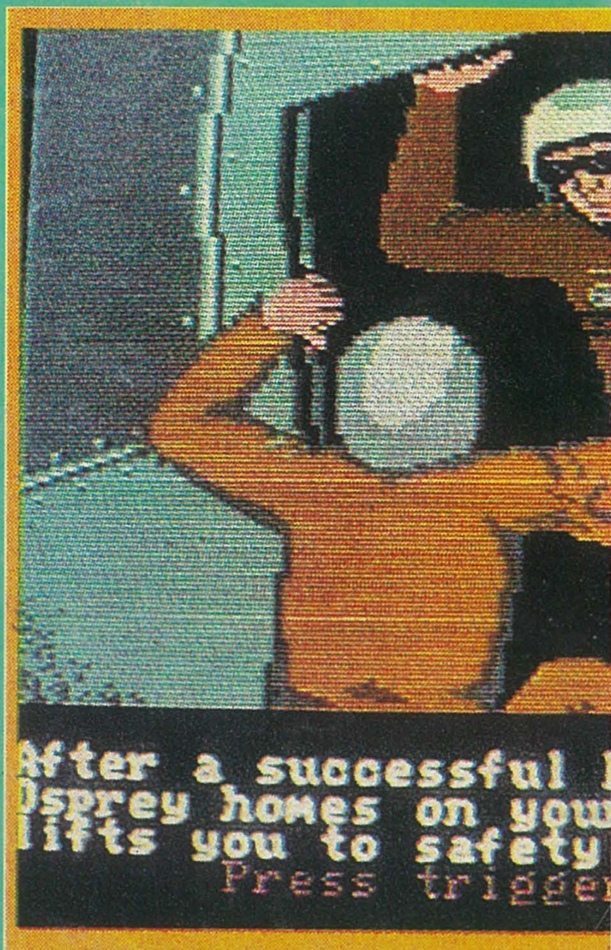


Inizialmente il tuo obiettivo è di raggiungere il bersaglio conservando un profilo più sottile possibile. Gli aiuti per la navigazione comprendono anche l'INS (sistema di navigazione inerte che indica qual è la giusta direzione della bussola da seguire). Fra le carte strategiche e tattiche c'è una CRT colorata che illustra tutta la zona geografica e l'area che sta direttamente sotto all'aereo. Naturalmente puoi anche guardare fuori dal finestrino, dal quale vedrai il mare o la terra, il cielo o qualsiasi punto di riferimento visibile.

Il concetto che sta dietro all'F-19 è quello della tecnologia della segretezza. L'aereo è stato disegnato in modo da essere sicuri che presenti ai radar nemici un profilo più sottile possibile. Il quadro dei comandi è pieno di strumenti che ti indicano se e quanto stai utilizzando bene le caratteristiche di disegno dell'aereo e in che modo il nemico può vederti. Il più importante di questi strumenti è il misuratore EMV (Electro Magnetic Visibility), un pannello di dieci luci. Più luci sono accese, più sei visibile. Puoi ridurre il tuo EMV spegnendo le armi e il sistema di controllo della rotta, volando alto e andando utilizzando la leva. Un tasto - EMCON - ridurrà al minimo il tuo EMV con un solo movimento.

Il nemico è continuamente alla tua ricerca e tu puoi naturalmente cercarlo. Il visualizzatore di minacce del tuo radar può essere regolato per farti vedere cosa c'è a 100, 22 o 12 miglia avanti a te. Ti dà la posizione dei radar di missili o di ricerca, dei radar delle forze aeree nemiche e dei missili nemici in volo. Il visualizzatore di minacce è montato con delle luci di allarme che ti indicano la presenza di radar di ricerca, se sei stato avvistato, la presenza di un missile che ti insegue o che è stato lanciato. Se le cose ti vanno così male puoi tentare un'azione evasiva e utilizzare il tuo radar e le interferenze ad infrarossi ed i sistemi di segnalazione ingannatori. Devi però sempre tenere presente che la tua migliore difesa contro questo genere di situazioni è l'utilizzo della tecnologia della segretezza che hai a disposizione per renderti invisibile. Per essere più chiaro, l'unica situazione in cui il nemico ha la possibilità di localizzarti in modo così preciso da poterti prendere di mira con un missile è mentre stai attaccando, situazione in cui la tua presenza è un po' difficile da nascondere.

È proprio durante l'attacco che il visualizzatore frontale, o HUD, dell'F-19 diventa veramente utile. L'HUD ti fornisce in formato grafico tutte le informazioni sui problemi di volo e sulle armi che stanno prendendoti di mira. La cosa meravigliosa dell'HUD è che tutte queste informazioni vengono visualizzate sullo schermo sopra ai comandi di fronte a te in modo che tu possa contemporaneamente tenere d'occhio quello che sta succedendo fuori.



Supponendo che tu sia abbastanza vicino al tuo bersaglio da poterlo vedere, dovresti cominciare ad inseguirlo. Esistono due sistemi per questo scopo, uno per i bersagli a terra e l'altro per i bersagli in aria. L'HUD visualizza un rettangolo bianco per comunicarti che il bersaglio può essere identificato con poca precisione. È ora il momento di toccare il tasto del visualizzatore delle armi. Il contenuto dei quattro alloggi per le armi viene visualizzato sullo schermo monocromo CRT a destra

bail-out, an
rescue beac
to continue.

del visualizzatore inferiore
armare l'alloggiamento app
do uno dei quattro tasti di
tu fai tutto ciò il misuratore E
me il radar di inseguimento
telli dell'alloggio dando l'a
terra e di volo del nemico e
te le stazioni della tua prese
lo che sia troppo tardi, alr
vista in quel momento.
Man mano che la precisio
menta il rettangolo bianco
ovale. Puoi cercare di colpir
tare finché l'ovale non cam
cando una precisione an
tattica varia a seconda del
sagli, ma la maggior parte
fuoco e dimenticano il tipo
e questo significa che è ora
da premendo il tasto EMCO

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME